

SIM2 Multimedia

M.150S

Manuel
d'utilisation



Contents

3	Informations importantes
	A propos de ce guide de l'utilisateur
	Sécurité
	Contenu 3D
	Environnement
	Avis
7	Chapitre 1: Introduction
	Caractéristiques et Avantages
	Composants du système
	Accessoires optionnels
9	Chapitre 2: Vue d'ensemble
	Télécommande
	Boîtier de commande du projecteur
	Connexions
	Émetteur RF 3D
	Lunettes 3D
14	Chapitre 3: Installation
	Choix de l'emplacement
	Installation
	Connexions
	Mise sous tension et hors tension
20	Chapitre 4: Fonctionnement
	Affichage de contenu 3D
	Menu 3D
	Menu entrée
	Menu principal
	Image
	Image avancée
	Installation
	Menu
	Mémoires
	Informations
	Menus rapides
	Messages
38	Chapitre 5: Dépannage
40	Chapitre 6: Caractéristiques
42	Chapitre 7: Distances de Projection
43	Chapitre 8: Dimensions

Informations importantes

A propos de ce guide de l'utilisateur

Ce guide de l'utilisateur décrit les étapes d'installation et d'utilisation du projecteur M.150S LED 3D.

Les informations contenues dans ce Guide e l'Utilisateur seront de temps en temps mises à jour à la suite d'améliorations du produit et des retours clients. Rendez-vous sur www.sim2.com pour trouver la dernière version de ce document.

Ce document contient des informations du propriétaire protégées par copyright. Tous droits réservés.

Toutes les marques et les marques enregistrées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Sécurité



Pour réduire tout risque d'électrocution, débrancher le câble d'alimentation situé sur le panneau arrière du projecteur avant d'enlever le capot. Confier les opérations techniques à un personnel qualifié et agréé par le fabricant.

Lire ce guide

Lire attentivement tous les chapitres de ce guide avant d'allumer le projecteur. Ce guide fournit les instructions essentielles pour assurer le bon fonctionnement du projecteur M.150S. L'installation, les réglages préalables et les procédures nécessitant le retrait du capot et le contact avec les composants électriques doivent être confiés à des techniciens agréés et qualifiés. Pour assurer une utilisation sans risque et une fiabilité à long terme, utiliser uniquement les câbles d'alimentation fournis par le fabricant. Respecter les avertissements et les précautions. Conserver ce guide pour toute consultation future.

Ne pas toucher aux pièces internes de l'appareil

A l'intérieur du boîtier se trouvent des pièces électriques haute-tension et des pièces soumises à haute température. Ne jamais ouvrir le boîtier. Confier tous les services et travaux de réparation à un centre de service agréé par SIM2. L'ouverture du boîtier annule toute garantie.

Débrancher l'appareil de la prise électrique

La prise électrique est le dispositif qui débranche le projecteur du secteur. Vérifier que les cordons d'alimentation et les prises de courant du secteur électrique sont facilement accessibles pendant les opérations d'installation. Tirer la prise, et non pas le câble, pour débrancher le projecteur du secteur. Utiliser uniquement l'alimentation indiquée. Brancher les appareils à une alimentation secteur ayant une tension de 100-240 volts CA, 50/60Hz et équipée d'une prise de terre pour une question de sécurité.

Si vous n'êtes pas certain de la tension nominale de votre installation domestique, contactez un électricien. Ne pas surcharger les prises de courant et les rallonges.

Changer les fusibles

Avant de changer les fusibles, débrancher le projecteur du secteur. Le compartiment à fusibles se trouve près du câble d'alimentation électrique. Retirer le support du fusible avec un tournevis à bout plat et remplacer le fusible. Replacer le fusible de rechange. Utiliser uniquement des fusibles de type T10 A L H pour le projecteur.

Prudence avec les câbles

Vérifier que les câbles sont bien délimités et orientés pour éviter de bloquer le passage et tout risque d'incident. Tenir tous les câbles éloignés des enfants. Installer le projecteur le plus proche possible d'une prise murale. Éviter de marcher sur les câbles électriques, vérifier qu'ils ne s'emmêlent pas, et ne jamais les secouer ou les tirer; ne pas les exposer à des sources de chaleur et vérifier qu'ils ne sont ni noués ni pliés. Si les câbles électriques sont endommagés, arrêter l'utilisation du projecteur et demander l'assistance auprès d'un technicien agréé.

Débrancher le projecteur du secteur pendant les orages et lorsque l'appareil n'est pas utilisé

Pour éviter tout dommage susceptible d'être causé par des foudroiements, débrancher le projecteur pendant les orages ou lorsque le système ne va pas être utilisé pendant un certain temps.

Éviter le contact avec des liquides et l'exposition à l'humidité

Ne pas utiliser le projecteur à proximité d'une source d'eau (évier, bassin, etc.); ne pas placer d'objets contenant des liquides sur ou à proximité de l'appareil et ne pas l'exposer à la pluie, l'humidité, les gouttes d'eau ou sprays; ne pas utiliser d'eau ou de détergent pour le nettoyer.

Placer le projecteur sur une surface stable

Placer le projecteur sur une surface stable ou utiliser un support incliné adapté. Ne jamais poser le projecteur de côté ou sur l'arrière, sur la lentille ou le panneau du dessus.

Ne pas laisser le projecteur surchauffer

Pour éviter la surchauffe, laisser un espace libre d'au moins 0.25m (10in.) sur les côtés gauche et droit et à l'arrière du projecteur. Ne pas obstruer les orifices de ventilation. Ne pas placer le projecteur près des sources de chaleur tels les appareils de chauffage, radiateurs ou autres dispositifs (y compris les amplificateurs) qui génèrent de la chaleur. Ne pas placer le projecteur dans un espace encastré (rayonnage ou étagère, etc.) et en général les espaces peu ventilés qui pourraient empêcher le refroidissement.

Ne pas regarder directement dans la lentille de projection

Ne pas regarder directement dans la lentille de projection lorsque le projecteur est allumé. L'intensité du faisceau lumineux pourrait entraîner des lésions oculaires. Soyez vigilants avec les enfants.

LED
NE PAS REGARDER DIRECTEMENT LE FAISCEAU
PRODUIT LED CLASSE 2
 $P \leq 0.88 \text{ mW}$ $\lambda = 452 \text{ nm}$
IEC 60825-1:1993 + A1:1997 + A2:2001
EN 60825-1:1994 + A2:2001 + A1:2002

Prendre un soin particulier quant au mouvement de la lentille

Ne pas placer d'objets dans les fentes sur le côté de la lentille, et faire en sorte que les mouvements verticaux de la lentille ne soient pas bloqués par des objets extérieurs.

Ne pas insérer d'objets dans les ouvertures de l'appareil

Vérifier qu'aucun objet n'est inséré à l'intérieur de l'appareil. Si cela se produit, débrancher le projecteur du secteur et contacter un technicien agréé.

Économie d'énergie

Il est conseillé de débrancher l'appareil du secteur lorsque celui-ci n'est pas utilisé. Il est ainsi possible de réaliser d'importantes économies d'énergie tout en préservant les composants électriques d'un usage excessif.

Contenu 3D

Une sensation de gêne (fatigue oculaire, maux de tête, mal des transports, nausée, vertiges, désorientation) peut être ressentie lorsque vous regardez un contenu 3D. Dans ce cas, arrêtez de regarder et consultez un docteur si les symptômes sont importants.

Consultez un docteur avant d'autoriser un enfant en bas âge (surtout ceux en dessous de six ans) à regarder un contenu 3D, leur système visuel étant encore en développement.

Surveiller les enfants (y compris les adolescents) lorsqu'ils regardent des contenus 3D. Ils ont plus de risque de ressentir des sensations de gêne et ont tendance à ne pas signaler leur symptôme.

Il est conseillé aux personnes prédisposées à des crises d'épilepsie ou attaques (y compris les antécédents médicaux personnels et familiaux) de consulter un médecin avant de regarder du contenu 3D.

Tous les spectateurs devraient faire des pauses régulières lorsqu'ils regardent de la 3D. La durée et fréquence de ces pauses peuvent varier d'une personne à l'autre.

Environnement

Ce produit contient des matières dérivées de ressources naturelles utilisées au cours de sa fabrication. Il peut contenir des matières qui représentent un danger pour la santé et l'environnement. Pour éviter que des matières nocives ne soient rejetées dans l'environnement et pour promouvoir l'usage de matières naturelles, SIM2 fournit les informations suivantes quant à l'élimination et le recyclage du produit.

Les déchets d'équipements électroniques et électriques (DEEE) ne devraient jamais être jetés dans les conteneurs conçus pour l'élimination des déchets urbains.



L'étiquette de ce produit représente une poubelle barrée et indique que le produit demande une manipulation particulière en fin de vie. Les matières telles que le verre, le plastique et les composés chimiques sont récupérables et peuvent être recyclées et réutilisées.

Veuillez respecter les instructions suivantes :

- Si vous souhaitez vous débarrasser de votre équipement électrique et électronique, emmenez-le à un point local de collecte pour le recyclage.
- Vous pouvez retourner gratuitement votre matériel usagé à un Revendeur Agréé si vous achetez un nouveau produit équivalent ou ayant les mêmes fonctions que votre ancien appareil. Contacter SIM2 pour retrouver votre revendeur local.
- Si vous souhaitez obtenir plus d'informations quant au recyclage, réutilisation et échange de produits, contactez le service clients.

Pour finir, nous vous suggérons d'adopter d'autres mesures pour protéger l'environnement, telles que le recyclage de l'emballage interne et externe (y compris ceux utilisés pour le transport) dans lequel le produit a été livré. Avec votre aide, nous pouvons réduire la quantité de ressources naturelles nécessaires à la fabrication d'équipement électrique et électronique, réduire les déchets d'équipement usagé dans les décharges et, en règle générale, améliorer notre qualité de vie et s'assurer que les matériaux nocifs sont correctement éliminés. Un mauvais traitement du produit en fin de vie et le non-respect des directives indiquées ci-dessus sont punissables par la loi locale.

Avis

SIM2 a fait subir à son équipement des contrôles techniques approfondis pour vous garantir un produit de la plus grande qualité. L'ampoule du projecteur devrait avoir une durée de vie de 30-60 heures. En plus des contrôles habituels, le département de contrôle de qualité passe des tests statistiques additionnels avant son envoi. Dans un tel cas, il doit y avoir des signes prouvant que l'emballage a été ouvert, et la durée de vie de la lampe devrait être supérieure à celles qui n'ont été soumises qu'à des tests standards.

Le système d'optique du projecteur M.150S étant extrêmement compact et ayant pour fonction de développer une luminosité et un contraste importants, il est possible qu'une faible quantité de lumière soit visible à l'extérieur du projecteur, qui variera selon le type de lentille utilisée, le zoom et la modification des paramètres. Cet aspect du système optique est considéré comme normal. Afin de réduire cet effet, SIM2 recommande que la zone environnante de l'écran de projection soit aussi sombre que possible.

1 Introduction



S'appuyant sur le succès de la plate-forme gagnante M.150 SIM2, les nouveaux M.150S de projecteur représente l'aboutissement de plus de 2 ans de recherche dans le domaine de la performance, de l'ingénierie de produits, et la sélection des composants.

M.150S est un projecteur dans lequel chaque composant a déjà été testé et sélectionné à la main pour assurer l'excellence et la fiabilité, et arriver à offrir une image inédite qualité et la livraison.

L'excellente colorimétrie et l'extrême précision l'emportent largement sur les mêmes caractéristiques de projecteurs basés sur la même technologie disponible sur le marché.

Les caractéristiques du projecteur ont amélioré l'espace de couleur spécifique pour une large gamme d'applications, y compris Adobe RVB et CINEMA, vous permettant de produire des images avec une clarté étonnante, le contraste et le réalisme.

Le M.150S est un projecteur 3D compact haut de gamme intégrant la technologie PureLED, une association de puce DLP de Texas Instruments, trois LEDs haute puissance, un nouveau producteur de lumière et un traitement vidéo dédié.

La technologie PureLED permet au projecteur d'offrir des images plus nettes, plus brillantes et plus vibrantes, une gamme de couleurs plus large et plus consistante, et des contrastes full-on/full-off jusqu'à 100000:1.

Le M.150S peut rivaliser avec les meilleurs systèmes de projection cinématographique, grâce à sa fidélité des couleurs, définition et profondeur de l'image. Ces caractéristiques sont fidèlement retransmises à l'image, telles que le mouvement fluide de l'image dans les films d'action et de sport. Tous ces détails contribuent à rendre cette expérience 3D unique, depuis chez vous.

Le M.150S est conçu pour des écrans de grandes tailles – jusqu'à 4 m (14 pieds) de large. Vous avez le choix entre deux lentilles de grande qualité (T1 et T2), offrant au projecteur un rapport total de 1.5-3.9:1

Pour vous aider avec le réglage, le logiciel Live Color Calibration de SIM2 vous permet d'avoir le contrôle sur les :

- coordonnées des couleurs primaires, secondaires et du blanc
- tables gamma

et permettant aux experts d'étalonner avec exactitude l'image via une application facile à utiliser, prévue pour les ordinateurs Windows.

Caractéristiques et Avantages

- Images haute qualité : traitement d'images renommé SIM2 et dernière technologie DMD® 0,95 pouces 1080p de Texas Instruments
- optiques de précision: producteur lumineux moulé avec verre optique de précision et zoom, mise au point et déplacement de la lentille motorisés
- source lumineuse plus durable : durée estimée à environ 30000 heures
- couleurs plus riches et plus saturées : gamme de couleur plus large et plus consistante et contraste full on/full off jusqu'à 100000:1
- niveau sonore extrêmement faible : système à liquide de refroidissement
- Allumage/extinction rapide : le temps de préchauffe et de refroidissement se compte désormais en secondes, non plus en minutes
- images d'actions sans déformation : traitement PureMotion SIM2
- haute résolution : images full HD 3D, sans flou ni écho
- projection 3D agréable : haute luminosité, images nettes sans échos
- technologie d'immersion 3D : écran large grâce à la grande luminosité des images
- affichage grand angle 3D : séparation stéréo indépendant des angles de vision
- flexibilité de l'écran : pas de contrainte dans le choix d'écran
- compatibilité : pas besoin de sources spécifiques ni de prétraitements pour l'affichage 3D

Composants du système

Les éléments suivants accompagnent votre projecteur M.150S DLP :

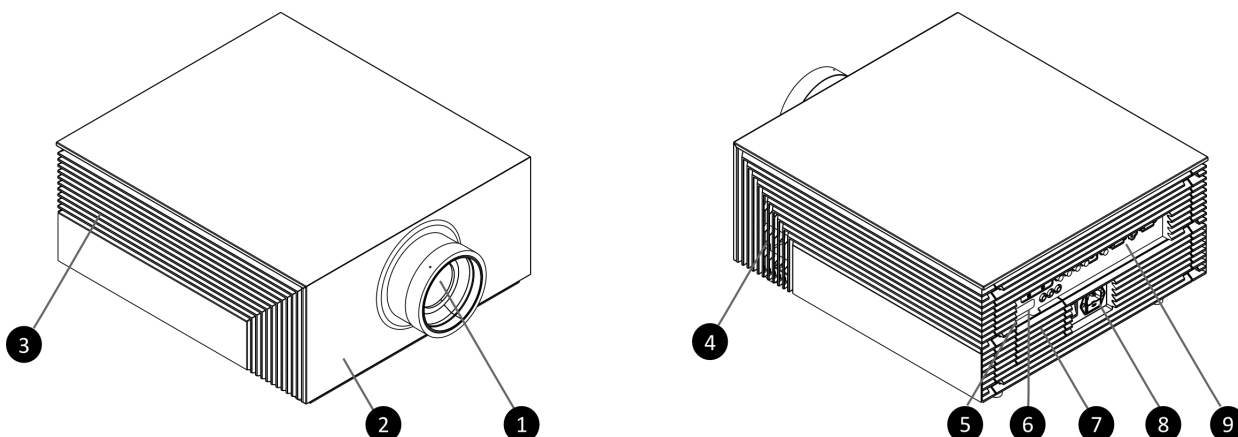
- 1 x télécommande rétro éclairée (avec quatre piles AAA/LR03)
- 3 x cordons d'alimentation (US, EU et GB), 2 m (6.6 pieds) de long.
- 3 x jacks pour des connecteurs de sortie 12V
- 1 x guide de l'utilisateur (ce document)

Si des articles sont manquants ou endommagés, contacter votre revendeur dès que possible. Conserver l'emballage d'origine si des articles devaient être renvoyés.

Accessoires optionnels

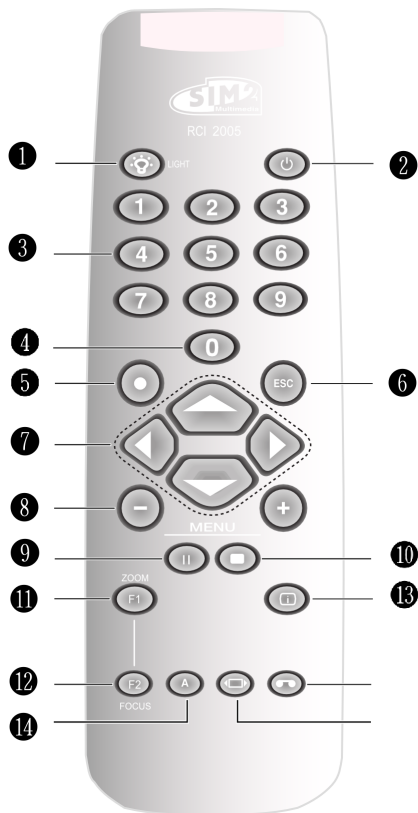
- VISUSRF-SYSTEM-ACC (4 paires de lunettes RF 3D Visus SIM2 et 1 émetteur RF pour lunettes RF 3D Visus SIM2)
- Projector ceiling bracket
- Systèmes de lentilles anamorphiques (fixes ou motorisés)

2 Vue d'ensemble



①	Lentille projection	Disponible en deux versions: T1 (1.5:1 à 2.1:1) et T2 (2.1:1 à 3.9:1)
②	Capteur frontal IR	Reçoit les signaux infrarouges de la télécommande
③ ④	Ouvertures de ventilation	Assure un fonctionnement fiable et protège le projecteur des surchauffes. Assurez-vous qu'elles ne sont pas obstruées.
⑤	Voyant et afficheur de statut	Montre le statut du projecteur: Voyant lumineux: • rouge fixe = veille • orange fixe = veille allumage rapide • vert et rouge clignotant = initialisation ou refroidissement • vert fixe = fonctionnement normal afficheur: • 88 = initialisation • noir = fonctionnement normal • deux codes = erreur (le code affiché peut être utile pour la résolution des problèmes)
⑥	Capteur IR arrière	Reçoit les signaux infrarouges de la télécommande
⑦	Boîtier de commande	Contrôle les fonctions principales du projecteur. Tirer le couvercle pour avoir accès aux touches. Voir " Boîtier de commande du projecteur " à la page 12 pour une description détaillée de ses fonctions.
⑧	Prise AC et interrupteur principal	Brancher ici la prise femelle du câble secteur adapté à votre zone. Allumer ou éteindre le projecteur.
⑨	Panneau de connexion	Contient les connexions pour toutes les prises, les commandes et les signaux de sortie. Voir " Connexions " à la page 13 pour plus de détails

Télécommande



- | | | |
|---|------------|---|
| ① | | Allumer le rétro-éclairage pendant environ 5 secondes |
| ② | | Éteindre le projecteur |
| ③ | 1-9 | Sélectionner les entrées et allumer le projecteur |
| ④ | 0 | Accéder au menu OSD d'entrée et allumer le projecteur |
| ⑤ | ● | OK Permet d'accéder aux sous-menus et de valider les actions |
| ⑥ | ESC | Permet de quitter le menu de navigation OSD |
| ⑦ | | Permet de sélectionner les options du menu, de configurer les paramètres ou d'ajuster les mires |
| ⑧ | MENU + / - | Permet d'accéder au menu OSD et de sélectionner la section voulue, chaque pression sur la touche permet de sélectionner l'onglet suivant dans le menu |
| ⑨ | II | 3D Permet d'accéder au menu 3D |
| ⑩ | | Mémoires Permet d'accéder au menu Mémoires |
| ⑪ | F1, F2 | Exécute des actions définies par l'utilisateur (les affectations par défaut sont : F1 = Zoom, F2 = Mise au point) |
| ⑫ | | |
| ⑬ | | Infos Permet d'afficher les informations relatives au projecteur |
| ⑭ | A | Auto Permet d'exécuter les réglages automatiques |
| ⑮ | | Aspect Permet d'accéder au menu raccourci Aspect |
| ⑯ | | Non utilisé |

Télécommande personnalisée

Vous pouvez utiliser votre propre télécommande IR pour commander votre projecteur M.150S.

- Si vous utilisez une télécommande avec capacité d'apprentissage, utiliser la télécommande du projecteur pour montrer son fonctionnement à votre télécommande.
- Si vous utilisez une télécommande programmée, le programme d'installation autorise probablement l'importation des codes Pronto Hex. Voir *SIM2 M.150S*

IR Control pour une liste de tous les codes au format Pronto Hex, y compris un nombre de codes spécifiques pour :

- Aspects
- Mémoires
- Contrôles 3D (Mode 3D et formats d'entrée)

Opération

Le projecteur M.150S comporte deux récepteurs IR, un à l'avant et un à l'arrière de l'appareil. La portée effective de la télécommande est d'environ 10 m. (33pi). Vérifier qu'aucun élément n'obstacle le signal entre la télécommande et le capteur infrarouge du projecteur. Vous pouvez diriger la télécommande vers l'écran, le rayon infrarouge étant réfléchi par l'écran vers l'avant du récepteur IR du projecteur. Dans ce cas, la portée effective de la télécommande pourrait être inférieure à celle annoncée.

Note: Dans certains cas lors de l'utilisation du 3D la précision et la réactivité de la télécommande peuvent être réduites.

Piles

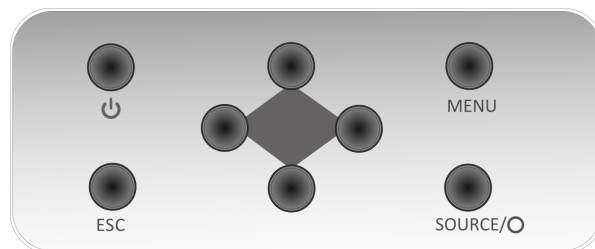
Pour installer des piles dans la télécommande

1. Ouvrir le couvercle.
2. Insérer quatre piles AAA (LR03) en veillant à ce que les polarités correspondent au symbole+ à l'intérieur du compartiment.
3. Remplacer le couvercle.

Remplacer les piles par des neuves lorsque votre télécommande ne fonctionne plus correctement. Jeter les piles usagées en suivant les directives locales. Ne pas utiliser des piles neuves et des piles usagées dans le même compartiment, ni des piles de modèles différents.

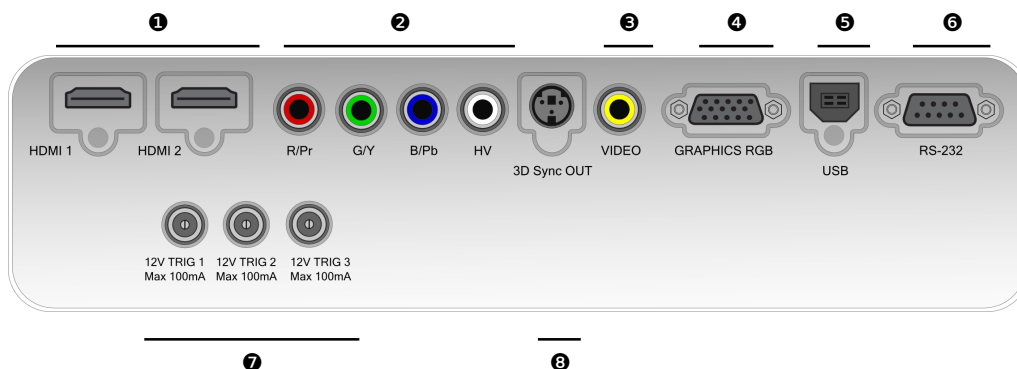
Avertissement: Si vous prévoyez de ne pas utiliser la télécommande pendant une période prolongée, retirez la pile afin d'éviter tout dommage provoqué par une fuite.

Boitier de commande du projecteur



	Allume ou éteint le projecteur
	sélectionne les options de menu, ajuste les paramètres ou ajuste les mires
MENU	Permet d'accéder au Menu de Navigation OSD et sélectionne la section voulue
ESC	Quitte le menu de navigation OSD
SOURCE/O	Permet d'accéder aux données de l'OSD/sélectionne une option du menu.

Connexions



Entrées	1 HDMI 1 HDMI 2	Accepte les deux entrées vidéo numériques HDMI et DVI.
	2 Composants/RGB-HV	Quatre connecteurs RCA. Ils acceptent les composant standards et haute définition (YPrPb) ainsi que les signaux RGB-HV. Aussi utilisé comme entrée RGB pour les signaux SCART RGBS
	3 Vidéo	Un connecteur RCA. Accepte les signaux vidéo composites. Aussi utilisé comme entrée composite synchro pour les signaux SCART RGBS.
	4 Graphiques RGB	Un connecteur fiche femelle type D-Sub 15. Accepte un composant ou des signaux haute définition RGB
Contrôle/Service	5 USB	USB 1,1 (type B) pour commandes série et mise à jour du micrologiciel.
	6 RS-232	RS232 (fiche femelle D-Sub 9-) port pour commandes série mise à jour du micrologiciel.
Sorties	7 TRIG 1	Sortie 12 V 100 mA max, pour contrôle écran motorisé. Se déclenche lorsque le projecteur est allumé.
	TRIG 2	Sortie 12 V 100 mA max, pour écran motorisé masquant le système de contrôle. Voir “ Ecran ” à la page 29 .
	TRIG 3	Sortie 12 V 100 mA max, pour contrôle de position de la lentille anamorphique motorisée. Voir “ Lentille Anamorphique ” à la page 29 .
	8 3D Sync OUT	Connecteur VESA DIN-3 pour câble émetteur RF 3D

Émetteur RF 3D

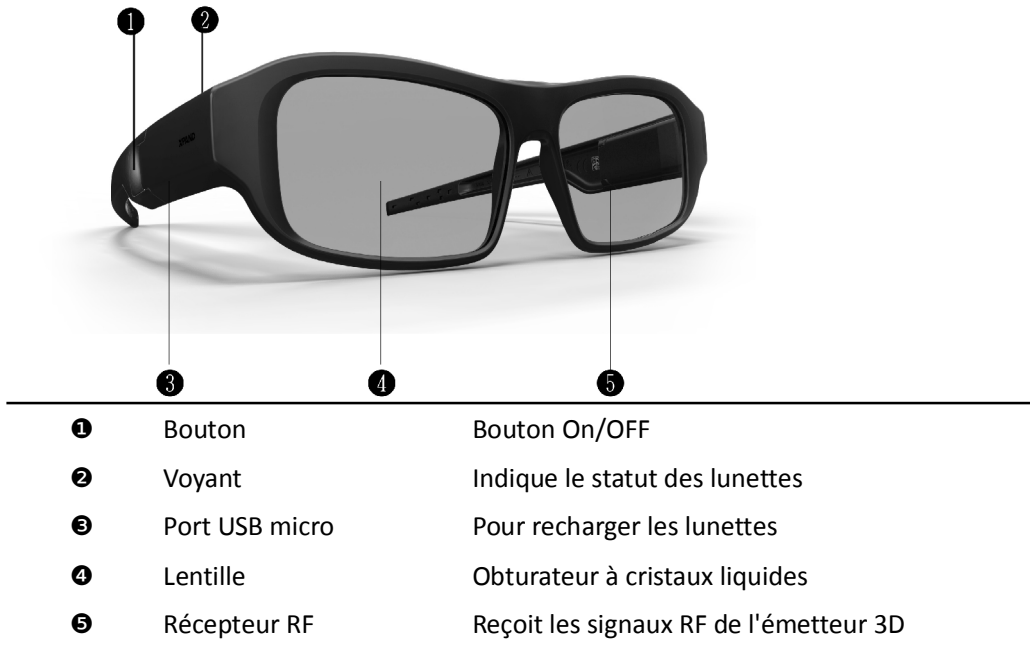
L'émetteur RF 3D est conçu pour être placé près du projecteur et en face de l'écran. Il reçoit le signal de synchronisation 3D à partir du projecteur et émet des impulsions RF vers le récepteur RF de lunettes 3D.

L'émetteur ne nécessite pas de pile.

Remarque : L'émetteur émet des impulsions de synchronisation uniquement lorsque le projecteur propose un contenu 3D.

Lunettes 3D

Lorsque du contenu 3D s'affiche, le projecteur affiche de façon alternée une succession rapide des images, avec une image pour l'œil gauche et une image pour l'œil droit. Les lentilles des lunettes 3D s'allument et s'éteignent, en synchronisation avec le projecteur, pour ainsi permettre à chaque œil de recevoir exactement la même image projetée. La synchronisation est possible grâce aux impulsions RF émises par l'émetteur RF 3D et reçues par les lunettes.



3 Installation

Cette partie apporte des indications sur l'installation du projecteur M.150S.

Important: Les procédures d'installation doivent être réalisées par un professionnel qualifié en audiovisuel.

Choix de l'emplacement

Lorsque vous installez le projecteur M.150S, prenez en considération les éléments suivants :

Type d'installation

Sélectionnez le type d'installation qui vous convient le mieux :

- projection avant ou arrière
- fixation au sol ou au plafond

Type de lentille

Choisir une distance adéquate entre l'écran et le projecteur et sélectionner le type de lentille (T1 ou T2) qui déterminera la taille d'écran souhaitée.

Refroidissement

Veiller à ce que l'emplacement du M.150S dispose d'une bonne ventilation. Vérifier que la température ambiante soit inférieure à 35° C et que le projecteur soit mis à l'écart de toutes sources de chaleur. Prévoir un espace minimum de 0.25 m (10in) à gauche, à droite et à l'arrière du projecteur.

Prise électrique

Vérifier que les prises électriques sont équipées d'une prise de terre et de préférence avec câbles blindés pour limiter les surtensions et oscillations. Une alimentation sans interruption (ASI) est optionnelle. L'alimentation du projecteur M.150S fonctionne sur une ligne de tension nominale dont les valeurs fluctuent entre 100-240V AC, 50-60 Hz.

Câbles

Vérifier les longueurs de câble prévues pour la vidéo et les commandes et veiller à ce que ces longueurs n'excèdent pas les caractéristiques.

Lumière ambiante

Éviter ou minimiser les sources de lumière en direction de l'écran afin de préserver la qualité de l'image projetée.

Installation

Le projecteur peut être installé au sol (debout) ou au plafond (inversé). Opter pour la méthode d'installation qui vous convient le mieux.

Important: La lentille de projection n'est pas centrée par rapport au châssis, voir "[Dimensions](#)" à la page 44 pour plus de détails). Veiller à ce que la ligne médiane soit centrée horizontalement au centre de l'écran.

Installation au sol

Placer le projecteur sur une surface plate et sécurisée (par exemple une table ou étagère). Ajuster les quatre pieds en bas du projecteur jusqu'à ce que celui-ci soit stabilisé.

Installation au plafond

Inverser le projecteur et le suspendre au plafond en utilisant un support adapté.

- Pour installer le support dévisser et retirer les quatre pieds en caoutchouc
- Fixer le support en utilisant des vis M6x3mm et qui n'excèdent pas 8mm de long



Pour l'installation au plafond, utiliser uniquement des supports plafond homologué SIM2 et respecter le mode d'emploi et les conseils de sécurité fournis avec le support. Ne pas serrer les vis trop fort.

Orientation

Par défaut, le M.150S est configuré pour une installation de face (projecteur positionné debout devant l'écran). Si le projecteur est positionné derrière l'écran ou inversé, vous pouvez utiliser l'option orientation image du projecteur (voir "[Orientation](#)" à la page [32](#))

Ajustement de la lentille verticale.

Dans l'idéal, le projecteur devrait être positionné en angle droit par rapport à l'écran de sorte que :

- le centre de la lentille et le centre de l'écran soient alignés
- l'image projetée occupe l'écran en totalité.

S'il est impossible de positionner le projecteur perpendiculaire à l'écran de projection vous pouvez utiliser le contrôle motorisé de la lentille afin de modifier l'image projetée verticalement. Le [Tableau 3.1](#) fournit des valeurs disponibles pour le déplacement de la lentille pour les installations au sol (projecteur debout) et les installations au plafond (projecteur inversé). Les limites de déplacement horizontal et vertical sont exprimées respectivement en pourcentage de la hauteur de l'image et de la largeur de l'image.

Important: Le nombre de déplacement verticaux disponibles peut être limité si un déplacement horizontal a également été effectué.

Tableau 3.1

Direction	Sens	Installation sol	Installation plafond
Vertical	Haut	60%	25%
	Bas	25%	60%
Horizontal	Gauche	7.5%	7.5%
	Droite	7.5%	7.5%

Note:

Les pourcentages font respectivement référence à la hauteur ou la largeur de l'image. Tolérance: $\pm 2.5\%$

Note: Vous pouvez accéder à l'ajustement de la Lentille directement à l'aide du boîtier de commande, en utilisant les touches **F1** ou **F2**. Voir “[Touches F1-F2](#)” à la page [34](#) pour plus de détails.

Clé de voûte

Si le projecteur est installé au plafond et que l'écran est positionné plus bas que le projecteur, il se peut que vous ayez à incliner le projecteur en ajustant le support mural. Dans ce cas :

- Les bordures du haut et bas de l'image ne seront plus de la même longueur
- Les bords de l'image seront inclinés.

Si l'inclinaison est minime, vous pouvez utiliser la fonction clé de voûte du projecteur pour corriger la distorsion de l'image. Voir “[Clé de voûte](#)” à la page [32](#).

Note: la correction clé de voûte peut être la cause de déformations dans l'image et il se peut qu'elle ne soit pas disponible lors de l'affichage de certains contenus 3D (Voir [Tableau 4.2](#)).

Zoom et Mise au point

Le M.150S est doté d'un zoom motorisé et des contrôles de mise au point. Vous pouvez accéder à ces ajustements en utilisant directement la télécommande :

- **F1** touche pour zoom optique
- **F2** touche de mise au point

Voir “[Touches F1-F2](#)” à la page [34](#) pour plus de détails.

Connexions

Suivez les indications suivantes pour le branchement du M.150S aux sources vidéo, dispositifs de contrôle, systèmes de contrôle écran, émetteur synchro 3D et alimentation secteur.

Lorsque vous branchez votre équipement

- Éteindre les appareils avant tout branchement
- Utiliser correctement les symboles des câbles pour chaque source
- Vérifier que les câbles ne sont pas apparents pour éviter de bloquer le passage et les risques d'incident
- S'assurer que les câbles sont soigneusement branchés (serrer les vis molettes des connecteurs qui en ont)

Vidéo

Souvent les sources (lecteurs Blu-Ray, décodeurs, consoles de jeu, etc.) ont plusieurs sorties. Choisir HDMI lorsque c'est possible.

- **HDMI** Les principaux avantages de ce type de signal sont :
 - une meilleure qualité d'image grâce à une transmission numérique des signaux tout au long de leur trajectoire.
 - meilleure résolution car les vidéos peuvent délivrer un contenu en pleine résolution uniquement via HDMI
 - disponibilité du contenu 3D, car les plupart des sources compatibles 3D délivre un contenu 3D depuis HDMI seulement.

- optimisation de plusieurs paramètres images (contenu 2D/3D, couleur, espace, aspect, portée du signal, surbalayage), grâce à l'information auxiliaire (AVI infoframe) envoyée par l'appareil source et le signal.

Si votre source comporte une sortie Dual HDMI, nous vous conseillons d'effectuer un branchement direct au projecteur depuis une des connections HDMI et la seconde sortie HDMI est reliée la sortie d'un récepteur AV approprié/processeur audio.

Les sources avec sortie DVI-D peuvent être branchées sur l'entrée HDMI du projecteur, en utilisant un câble approprié DVI-D vers HDMI. Dans ce cas aucune information auxiliaire n'est envoyée depuis la source du projecteur.

- **Note:** HDMI utilise un code connu sous le nom de HDCP (Protection des contenus numériques haute définition), qui protège les supports enregistrés contre la copie illégale. Le raccordement entre la source et l'affichage demande à ce que les deux appareils se "serrent la main" et échange les codes clé avant de pouvoir afficher une image. La technologie InstaPort permet à n'importe quelle source de l'appareil d'être sélectionnée en un instant, réduisant l'intervalle de temps lors du changement entre deux sources HDMI. Il se peut donc que vous observiez un léger retard (parfaitement normal) avant que l'image apparaisse à l'écran.
- **Graphiques RGB** Entrée pour ordinateur et autres sources de sortie pour les signaux RGB ou YPrPb. Ces sources doivent être capables de fournir séparément une synchro H/V ou un composé synchro H+V.
- **RGB/YPrPb** Entrée pour les lecteurs DVD, décodeurs et autres sources de sortie pour les signaux suivants :
 - Composant (YPrPb)
 - RGRGB avec synchro composite sur vert (RGsB)
 - GB avec synchro composite HV

Connecteurs RGB fournis aussi une entrée RGB pour les sources SCART RGBS. Voir "[Vidéo](#)" ci-dessous et "[Synchro RGBS](#)" à la page 32.

- **Vidéo** C'est l'entrée pour les sources vidéo composites (tels VCR ou caméscopes). Ce connecteur est aussi l'entrée de synchro composite pour les sources SCART RGBS. Voir "[RGB/YPrPb](#)" ci-dessus et "[Synchro RGBS](#)" à la page 32.

Déclencheurs

Certains appareils Home Cinéma peuvent être contrôlés par un signal de tension 12V. Le projecteur peut avoir en sortie trois signaux 12V (100mA max) :

- port RS-232 port, utilisant un câble standard droit avec fiche DB9 femelle
- port RS-232 port, utilisant un câble de conversion série/USB. Dans ce cas, l'installation d'un pilote fourni par le fabricant de câble peut être nécessaire
- port USB port, utilisant un connecteur USB de type A (rectangulaire) ou de type B (carré). Dans ce cas, l'installation d'un pilote fourni par SIM2 peut être nécessaire – s'informer auprès d'un revendeur agréé

Note: les communications série RS-232 sont limitées à 15 m (50 pieds), alors que les ports USB sont limités à 5 m (16 pieds).

Déclencheurs

Certains appareils Home Cinéma peuvent être contrôlés par un signal de tension 12V. Le projecteur peut avoir en sortie trois signaux 12V (100mA max) :

- TRIG1 pour le contrôle motorisé d'écrans
- TRIG2 et TRIG3 pour le contrôle des écrans à masque motorisés et lentilles anamorphiques motorisées. Voir "[Ecran](#)" et "[Lentille Anamorphique](#)" à la page 29 pour savoir comment les configurer depuis le Menu à l'écran

Note: trois adaptateurs jack sont fournis avec le projecteur.

Émetteur RF 3D

L'émetteur RF envoie les impulsions RF permettant de synchroniser les lunettes 3D. Procédez comme suit pour installer l'émetteur :

1.Placer l'émetteur près du projecteur sur une surface sécurisée ou utiliser un support approprié. Pour bénéficier de la portée maximum, l'émetteur ne doit pas être placé au sol, mais à au moins 10 cm au dessus du sol (par exemple sur une étagère).

Brancher le connecteur de l'émetteur à la sortie **3D Sync Out** du projecteur.

2.Une fois l'émetteur branché au projecteur, vérifier que le projecteur soit en mode 3D. Regarder le signe de X sur l'émetteur, le voyant rouge doit être allumé indiquant que l'émetteur fonctionne.

Lunettes 3D

Association de proximité avec émetteur RF 3D

La procédure suivante doit être effectuée à chaque fois que les lunettes sont associées à nouvel émetteur RF 3D. Durant l'association de proximité, les lunettes 3D doivent être situées à moins de 1 m de l'émetteur RF 3D.

Allumer les lunettes (1 brève pression sur la touche). Le voyant s'allumera, indiquant que les lunettes sont allumées.

Appuyer sur la touche pendant au moins 1 seconde.

Après 1 seconde, le voyant commence à clignoter avec 1 clignotement toutes les 2 secondes.

Relâcher le bouton.

L'association de proximité est considéré comme réussie avec 6 clignotements rapides du voyant.

Si les lunettes ne peuvent pas faire l'objet d'une association de proximité, le voyant et les lunettes s'éteindront.

Connecter les lunettes à l'émetteur RF 3D

Une fois les lunettes associées à l'émetteur, elles se connecteront automatiquement à cet émetteur à chaque fois qu'elles seront allumées. Si, durant l'utilisation, les lunettes perdent leur connexion avec l'émetteur, elles tenteront automatiquement de se reconnecter (voyant clignotant avec 1 clignotement toutes les 2 secondes). Si les lunettes ne réussissent pas à se reconnecter dans les 60 secondes, le voyant et les lunettes s'éteindront automatiquement.

Indication de l'état de la batterie

Si le voyant clignote toutes les deux secondes durant le fonctionnement, cela signifie que le niveau de la batterie est faible.

Le chargement est indiqué par le voyant allumé.

Chargement de la batterie

Les lunettes sont livrées avec un câble USB à USB micro de type A. Pour charger la batterie des lunettes, brancher le câble USB micro à un ordinateur ou à tout autre périphérique USB capable de fournir l'énergie. Le voyant restera allumée durant le chargement des lunettes. Le voyant s'éteindra une fois la batterie est complètement chargée.

Pour plus d'informations sur les statuts et les transitions des lunettes, voir « Lunettes 3D » page 22.

Distances entre les lunettes à l'émetteur RF 3D

La distance minimum entre les lunettes et l'émetteur RF 3D est de 10 m, celle maximum dépend de l'agencement de la pièce.

Alimentation secteur

Choisir le fil électrique correspondant à votre région parmi ceux fournis avec le produit. Brancher la fiche femelle du fil dans la prise électrique située sur le côté droit du projecteur (100-240 V AC, 50-60 Hz), et l'autre bout dans la prise de terre. Un para-foudre haute qualité est recommandé alors qu'une ASI est optionnelle.

Mise sous tension et hors tension

Mise sous tension

1. appuyer sur le bouton d'allumage sur le côté droit du projecteur. Le projecteur se met en mode Veille faible consommation électrique. La LED située sur le côté gauche du projecteur devient rouge et l'indicateur du statut s'affiche .
2. Appuyer sur n'importe quelle touche numérique (**0-9**) de la télécommande ou le bouton **I/O** pour allumer le projecteur.
3. La LED devient verte et rouge et l'indicateur de statut affiche  pendant un temps.
4. Le logo SIM2 apparaît à l'écran pendant cinq secondes.
5. Lorsque le projecteur est prêt à l'usage (cela peut prendre environ 40 secondes), si un signal valide est détecté, une image apparaît à l'écran (sinon, un écran noir avec le message "Pas de signal")

Mise hors tension

1. Maintenir la touche **Off** de la télécommande ou le bouton **I/O** du projecteur enfoncée.
Le voyant clignote vert et rouge pour indiquer que le projecteur est en cycle de refroidissement. Les ventilateurs de refroidissement restent en marche pendant environ dix secondes afin de refroidir la lampe. Pendant ce temps, le projecteur ne peut pas être redémarré.
2. Une fois le refroidissement terminé, le projecteur se met en veille. L'indicateur de statut devient noir, à moins qu'une erreur ou un message ne s'affiche.
3. Le voyant lumineux devient:
 - **Rouge** si le mode Veille est en Eco
 - **Orange** si le mode Veille est en Allumage rapide

4 Fonctionnement

Affichage de contenu 3D

La visualisation d'images stéréo 3D offre des images 3D nettes et vives grâce à la technologie 3-chip DLP. Cette technique arrive à séparer les chaînes en utilisant les lunettes Xpand à obturateur actif.

- Les obturateurs actifs des lunettes s'allument et s'éteignent en succession rapide et stoppent la lumière atteignant vos yeux. Les lunettes sont synchronisées grâce à l'émetteur branché sur le projecteur.
- Lorsqu'une image est destinée à l'œil gauche, la lentille droite des lunettes devient sombre, évitant à toute image de votre œil gauche d'atteindre l'œil droit. La lentille gauche est complètement ouverte.
- Le procédé se répète très rapidement (jusqu'à 120 fois par secondes) pour chaque œil.
- Le cerveau humain rassemble les deux images et crée une illusion de 3D.

Important: Lire les informations de sécurité sur la 3D au début de ce Guide de l'Utilisateur avant même de regarder du contenu 3D.

Votre projecteur M.150S est capable d'afficher des images 3D d'une qualité exceptionnelle; afin de vous procurer un plaisir maximal et sans problème, nous vous recommandons les indications suivantes :

- vous devez posséder un lecteur Blu-ray ou équivalent pouvant lire du contenu 3D et compatible HDMI et bien entendu une copie d'un film sorti en Blu-ray 3D. Seuls les films avec le logo 3D seront compatibles. 
- assurez-vous que le lecteur soit mis à jour avec la dernière version du logiciel.
- si votre lecteur Blu-Ray dispose d'une sortie double HDMI, nous vous recommandons un branchement direct au projecteur depuis l'une des connections HDMI tandis que la seconde sortie HDMI est raccordée à l'entrée d'un récepteur/processeur AV approprié pour l'audio.
- Si vous routez toutes vos sources HDMI via un récepteur/processeur AV, le produit doit être compatible 3D et HDMI. Veuillez vous assurer que vos équipements sont mis à jour avec la dernière version du logiciel (consultez le fabricant pour plus d'informations)
- Les autres fournisseurs de contenu 3D sont disponibles tels que les émetteurs satellite, les fournisseurs de service par câble, VOD et services de streaming, consoles de jeux vidéo comme par exemple la Play Station 3™. Les détails sur les services 3D fournis peuvent être obtenus en contactant vos opérateurs locaux/régionaux.

Pour regarder du contenu 3D via Blu-Ray

- Allumer le M.150S et tout autre appareil nécessaire tels que le lecteur Blu-Ray et le récepteur AV et s'assurer que les entrées ont été correctement

sélectionnées.

- Insérer votre disque Blu-ray 3D et appuyer sur le bouton de lecture, suivre les menus à l'écran.
Note: certains disques contiennent des versions du film en 3D et 2D, s'assurer de sélectionner la bonne
- Allumer vos lunettes. Se rapporter aux instructions fournies avec les lunettes pour assurer un bon fonctionnement du produit.
- Le projecteur détectera automatiquement le signal 3D et vous pourrez porter vos lunettes via l'OSD (menu à l'écran).

Pour regarder du contenu 3D via le satellite, câble et console de jeux

- Allumer le M.150S et tout autre appareil nécessaire tels que le récepteur satellite et le récepteur AV et s'assurer que les entrées aient été correctement sélectionnées.
- Sélectionner la chaîne 3D qui convient.
- Si le projecteur affiche deux images déformées côte à côte ou l'une au-dessus de l'autre, sélectionner le menu 3D en appuyant sur la touche **II** de la télécommande.
- Sélectionner le mode 3D via l'OSD (qui ouvrira le menu). Sélectionner la bonne version de format 3D en utilisant les touches haut/bas/droite/gauche.
- Allumer vos lunettes 3D. Se reporter aux instructions fournies avec les lunettes pour assurer un bon fonctionnement du produit.

Important: Aujourd'hui l'ensemble des technologies 3D filtre une grande quantité de lumière. Ainsi, il est parfaitement normal pour l'image 3D d'être sensiblement plus tamisée que l'image en mode 2D. Ajuster l'image 3D et les paramètres de la lampe en conséquence pour une projection 3D.

Lunettes 3D

Suivre les instructions ci-dessous pour utiliser les lunettes 3D :

Allumer les lunettes

Appuyer brièvement sur le bouton (voir « Lunettes 3D » page 14). Le voyant rouge s'allumera, puis s'éteindra à nouveau. Le mode Cinéma SIM2 est désormais activé et les lunettes et le projecteur sont synchronisés. Si, pour toute raison, les lunettes ne devaient pas fonctionner comme prévu, les réinitialiser (voir ci-dessous).

Si les lunettes ne détectent pas l'émetteur RF 3D dans un délai de quelques secondes, le voyant et les lunettes s'éteindront automatiquement. Si les lunettes détectent l'émetteur RF, elles s'y connecteront automatiquement, dans ce cas le voyant s'allumera pendant 1 seconde.

Éteindre les lunettes

Appuyer brièvement sur le bouton (voir « Lunettes 3D » page 14). Le voyant rouge s'éteindra. Les lunettes s'éteindront également.

Remarque : Pour charger la batterie, voir la section « Lunettes 3D » page 19.

Menu 3D

Pour projeter un contenu 3D, des ajustements supplémentaires sont nécessaires. Pendant lecture du contenu 3D, appuyer sur **II** de la télécommande pour accéder au menu OSD **3D**

Mode d'affichage

- **3D** Active le mode 3D et l'émetteur RF sera activé. La sélection automatique est déterminée par la source qui envoie au projecteur la bonne information. Si l'image 3D affichée est toujours incorrecte après environ 10 secondes, vous diriger sur le format d'entrée 3D et sélectionner manuellement le mode 3D qui convient pour le signal entrant.
- **2D** Mode d'affichage pour du contenu 2D. Le réglage du format d'entrée 3D est désactivé. Les réglages PureMotion sont activés.

Format d'entrée 3D

M.150S vérifie les données images AVI info et la résolution du signal d'entrée afin de déterminer le format 3D qui convient. Lorsque la détection automatique du format 3D est impossible, choisir une des options suivantes :

- **(S-S) Side by Side** Les moitiés droite et gauche de l'image sont séparées, redimensionnées et affichées. Ce mode devrait être appliqué aux images 3D composées de deux images stéréoscopiques compressées de moitié par rapport à leur résolution horizontale d'origine et envoyées simultanément.
- **(T-B) Top and Bottom** Les moitiés du haut et du bas de l'image sont séparées, redimensionnées et affichées. Ce mode devrait être appliqué aux images 3D composées de deux images stéréoscopiques compressées de moitié par rapport à leur résolution verticale d'origine et envoyées simultanément.
- **(F-S) Frame Sequential** (images séquentielles) Ce mode devrait être appliqué aux images 3D consistant en une séquence d'images alternées dans laquelle chaque image consécutive porte l'image destinée à votre œil droit ou gauche.
Note: il se peut que vous ayez à changer l'ordre dans lequel les images de gauche et de droite sont affichées. voir "[3D Gauche/Droite](#)" ci-dessous.

3D Gauche/Droite

Utiliser ce paramètre si l'effet 3D n'est pas agréable à regarder. Cette fonction modifiera la perception de profondeur. Il est important que l'image destinée à l'œil gauche/droit atteigne le bon œil. Parfois, la meilleure façon de le vérifier est de faire une pause sur le contenu du programme. Pour modifier l'effet, vous devez ensuite presser **Esc** pour quitter le menu.

- **Normal** Les images de gauche et droite sont affichées dans la séquence d'origine.
- **Permutées** Les images de gauche et droite sont permutées. Utiliser cette fonction si l'image ne donne pas une bonne perception de profondeur.

Formats vidéo 3D supportés

Les formats vidéo 3D supportés sont énumérés dans le [Tableau 4.1](#).

Tableau 4.1

Signal	Format 3D	HDMI	DVB
1920 x 1080p @ 23,98/24 Hz	Frame Packing	Oui	
	Side by Side		Oui
	Top and Bottom	Oui	Oui
1920 x 1080p @ 25 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 29,97/30 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 50 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 59,94/60 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080i @ 50 Hz	Side by Side	Oui	Oui
	Top and Bottom		
1920 x 1080i @ 59,94/60 Hz	Side by Side	Oui	Oui
	Top and Bottom		
1280 x 720p @ 50 Hz	Frame Packing	Oui	
	Side by Side		Oui
	Top and Bottom	Oui	Oui
1280 x 720p @ 59,94/60 Hz	Frame Packing	Oui	
	Side by Side		Oui
	Top and Bottom	Oui	Oui

Il se peut que certains réglages ne soient pas disponibles selon le format du signal 3D. Consulter le [Tableau 4.2](#) pour plus de détails.

Les points qui ne peuvent être réglés ne sont pas affichés dans le menu. Lorsque l'option Aspect n'est pas disponible, elle est établie en **Normal**. Lorsque la clé de voûte est désactivée, sa valeur est 0 (pas de rectification)

Tableau 4.2

Format 3D	Signal	Aspect	Clé de voûte
Frame Packing	1920 x 1080p @ 23,98/24 Hz	●	●
	Autres	-	-
Side by Side	Tous	● ¹	-
Top and Bottom	Tous	-	-

Notes:

1. sauf Panoramique

Menu entrée

L'entrée souhaitée peut être sélectionnée en composant le numéro avec les touches de la télécommande ou via le menu **Entrée**.

- Pour accéder au menu **Entrée** appuyer sur :
touche **0** de télécommande ou **Source** sur le boîtier de commande du projecteur.
- Pour sélectionner une entrée appuyer sur le numéro correspondant de la télécommande, ou :
 1. ▲ ou ▼ de la télécommande ou sur le boîtier de commande pour surligner les données souhaitées
 2. ● sur la télécommande ou sur le boîtier de commande du projecteur pour valider
- Pour éteindre le menu **Entrée** appuyer sur :
Esc sur la télécommande ou sur le boîtier de commande

A chaque fois qu'une entrée est modifiée, une fenêtre d'information s'affiche à l'écran et reste jusqu'à ce qu'un signal soit détecté (cette option peut être désactivée dans la section **Entrée** du menu principal, voir "[Informations sur la source](#)" à la page 34).

Si aucun signal n'est détecté pour l'entrée sélectionnée, un message apparaît.

Menu principal

Le menu principal vous donne accès à tous les réglages du projecteur. Il est divisé en quatre grandes sections (**Image**, **Image Avancée**, **Installation** et **Menu**) avec des fonctions variées et sous-menus pour chacune d'entre elles.

- Pour accéder au menu principal et sélectionner la section désirée appuyer sur la touche :
MENU + ou **MENU -** de la télécommande ou du boîtier de commande
- Pour accéder au sous-menu (si disponible) appuyer sur la touche :
● de la télécommande ou du boîtier de commande
- Pour revenir au menu précédent lorsque vous êtes dans un sous-menu appuyer sur la touche
MENU + sur la télécommande ou ● sur le boîtier de commande
- Pour sélectionner une fonction dans le menu appuyer sur la touche :
MENU + ou **MENU -** de la télécommande ou sur le boîtier de commande
- Pour quitter le menu principal appuyer sur la touche :
Esc de la télécommande ou sur le boîtier de commande
- Pour changer les paramètres ou sélectionner une option de la liste appuyer sur la touche :
◀, ▶, ▲ ou ▼ de la télécommande ou du boîtier de commande

Note: selon la source d'entrée sélectionnée et les caractéristiques des signaux, il se peut que certains réglages ne soient pas disponibles.

Les sections **Images** et **Image Avancées** permettent d'accéder aux réglages du projecteur les plus courants. Noter que :

- Vous pouvez entrer dans ces sections uniquement lorsqu'une image est affichée
- Les contrôles de ces sections fonctionnent uniquement sur une entrée active.
- Lorsque vous sélectionnez une autre donnée ou changez de mode (2D/3D), tous les paramètres de ces sections sont automatiquement sauvegardés

- A chaque fois que vous sélectionnez une entrée ou que vous changez de mode (2D/3D), les paramètres précédemment sauvegardés pour ce mode seront automatiquement reconnus.
- Si vous souhaitez un meilleur contrôle des paramètres sauvegardés, utilisez la fonction gestion de mémoire (voir “Mémoires” à la page 35)

Les sections **Installation** et **Menu** vous offre un accès à l’installation et aux ajustements OSD. Les paramètres de ces sections sont généraux (pour toutes les données et modes, pas seulement pour les paramètres actifs)

Image

Ce menu offre un accès aux réglages qualité image couramment utilisés. Les réglages qui ne sont pas disponibles pour certaines options ne seront pas affichés dans le menu (voir [Tableau 4.3](#) pour plus détails).

Tableau 4.3

	Vidéo	RGBS YPrPb	Graphiques es RGB	HDMI 1/2
Luminosité	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Couleur	●	●	●	● ³
Nuance	● ¹			
Netteté	●	●	●	●
Filtre	●			
Mode netteté		●	●	●
Mode cinéma	●	●		
Mode vidéo				
Réduction du bruit	●	● ²	●	●
Mode	●	●	●	● ⁴
Noir Dynamique	●	●	●	● ⁴
PureMotion	●	●	●	● ⁴

Notes:

1. Uniquement NTSC
2. Uniquement YprPb entrelacé
3. YPrPb uniquement
4. Uniquement 2D

Luminosité

Utiliser ce contrôle pour ajuster les zones sombres de l’image (niveau des noirs), sans affecter les zones lumineuses. Augmenter sa quantité vous apportera plus de détails dans les zones sombres de l’image Pour un bon réglage, il serait utile d’afficher les niveaux de gris avec au moins vingt bandes. Maintenant essayer de réduire la luminosité de la bande noire autant que possible en s’assurant qu’elle puisse toujours se distinguer de la bande adjacente avec une luminosité légèrement plus forte que noir. Vous

pouvez aussi utiliser une scène composée d'objets noirs à côté d'autres objets de couleur noire et s'assurer que tous les objets peuvent être identifiés séparément.

Contraste

Utilisez ce contrôle pour ajouter le niveau de blanc de l'image sans en affecter ses zones noires. Pour un bon réglage, il serait utile d'afficher les niveaux de gris avec au moins vingt bandes. Maintenant essayer d'augmenter la luminosité de la bande blanche autant que possible en s'assurant qu'elle puisse toujours se distinguer de la bande adjacente avec une luminosité légèrement moins forte que le blanc. Vous pouvez aussi utiliser une scène composée d'objets blancs bien éclairés à côté d'autres objets éclairés mais légèrement moins lumineux et s'assurer que tous les objets peuvent être identifiés séparément.

Couleur

Ce contrôle (aussi appelée saturation) augmente ou diminue l'intensité de couleur de l'image. Paramétrée à zéro, l'image sera montrée en noir et blanc. Augmenter la quantité jusqu'à ce que les couleurs apparaissent naturelles : prendre comme références fiables la couleur de peau, la couleur verte de l'herbe pour les paysages.

Nuance

Ce réglage contrôle la pureté des couleurs. Il détermine essentiellement la proportion rouge-vert de l'image. Diminuer sa quantité augmente la quantité de rouge de l'image, l'augmenter augmente la quantité de vert. Pour ce réglage, utiliser la couleur de peau ou un test avec une image avec des barres de couleurs comme référence. Ce réglage est surtout utilisé pour les équipements NTSC.

Netteté

Ce réglage vous permet d'augmenter ou de diminuer les détails dans l'image. Lorsque la netteté est réduite, les détails de l'image sont moins présents, alors qu'augmenter la quantité améliore la définition de l'image, rendant les contours des objets plus nets. Noter qu'une quantité trop élevée peut donner comme résultat une image bruyante et des contours trop nets.

Mode netteté

Il vous permet de sélectionner le type de traitement associé au réglage de la netteté. Pour un signal vidéo entrelacée ou progressif, sélectionner Vidéo; pour les signaux graphiques PC, sélectionner Graphiques. Si l'option **Vidéo** est sélectionnée, la **Réduction de bruit** est appliquée sur l'image pour en améliorer sa clarté.

Réduction du bruit

Ce réglage vous laisse choisir la valeur du filtre réduction de bruit.

Filtre

Il vous permet de sélectionner le mode dans lequel le signal est traité. En sélectionnant la quantité la plus appropriée à un signal d'entrée donné vous êtes sûr de trouver la meilleure définition horizontale et verticale et de rendre votre image plus nette.

Mode cinéma

Utiliser cette option si la source du signal vidéo est un film (obtenu depuis un appareil Télécinéma avec un pull-down 3:2 ou 2:2). Dans ce cas, un algorithme désentrelacé optimisé pour ce type de signal est appliqué. En sélectionnant le mode **Auto**, le désen-

treplacement analyse les caractéristiques du signal et applique automatiquement le mode de désentrelacement adéquat.

Mode

Lorsque vous regardez du contenu 2D, vous avez le choix entre 2 modes d'utilisateur :

- **PureMovie** offre une présentation épurée et non transformée du signal venant de votre source. Vous pouvez alors choisir de sélectionner ou non la fonction Noir Dynamique
- **PureMotion** a été spécialement créé pour du matériel rapide, au mouvement régulier, sans tâches ni secousses.

Note: Lorsque vous regardez du contenu 3D, le mode PureMotion3D est automatiquement activé.

Noir Dynamique

Améliore le niveau de noir et augmente la profondeur et les détails des images en particulier celles qui contiennent une luminosité faible et moyenne. Il ajuste la lumière en se basant sur le contenu informatif de l'image projetée. Les paramètres disponibles sont **Off**, **Vidéo** et **Film**. **Off** est recommandé lorsque vous utilisez la mire pour des mesures ou encore lors d'un étalonnage.

PureMotion

Il active la fonction estimation de mouvement/compensation de mouvement, supprimant ainsi le mouvement légèrement saccadé. Les paramètres disponibles sont **Off**, **Bas**, **Moyen**, ou **Haute**. Le paramètre par défaut est **Bas**.

Image avancée

Cette section vous donne accès aux paramètres avancés de l'image. Les réglages qui ne sont pas disponibles pour certaines options ne seront pas affichés dans le menu voir [Tableau 4.4](#) pour plus de détails.

Tableau 4.4

	Vidéo	RGBS YPrPb	Graphiques es RGB	HDMI 1/2
Aspect	●	●	●	●
Gestion des couleurs	●	●	●	●
Correction Gamma	●	●	●	●
Brillance des images	●	●	●	●
Surbalayage	●	●	●	
Position	●	●	●	
Fréquence		●	●	
Phase		●	●	
Retard signal S-vidéo	●			
Valeur signal				● ²

Notes:

1. 2D seulement

2. Lorsque RGB or AVI infoframe est absente ou incomplète.

Aspect

Modifie les dimensions et le format d'image (rapport entre la hauteur et la largeur) de l'image affichée. Il y a six aspects par défaut et trois aspects utilisateur (avec des paramètres personnalisés) Vous pouvez sélectionner un format différent pour chaque source : le format d'image sélectionné sera automatiquement appliqué la prochaine fois que la source correspondante s'affiche. Vous pouvez également sélectionner le format image de votre choix depuis la télécommande en pressant la touche à plusieurs reprises  ou en appuyant la touche  et l'une des touches numérique

1-9. Les aspects suivants sont disponibles :

- **Normal** projette l'image en occupant toute la longueur de l'écran tout en maintenant le format du signal d'entrée. Lorsque le format image du signal d'entrée est 4:3, les bandes verticales noire sont affichées à droite et à gauche de l'image.
 - **Anamorphique** permet d'afficher une image 16:9 avec un surbalayage.
 - **Letterbox** affiche une image letterbox 4:3 (signal source avec des bandes noires au-dessus et en-dessous de l'image) de telle manière qu'elle puisse remplir l'espace de l'écran 16:9 et maintenir un format d'image correct. Ce format d'image est aussi recommandé lorsque vous utilisez des lentilles anamorphiques.
 - **Panoramique** il élargit l'image 4:3 en coupant une bande en haut et en bas. Le format panoramique est idéal pour afficher une image 4 :3 sur un écran 16:9.
 - **Sous-titres** déplacent l'image vers le haut, laissant ainsi suffisamment de place pour l'affichage des sous-titres
 - **Pixel par pixel** permet d'éliminer les mauvais pixels ou de procéder à un surbalayage pour adapter l'image à l'écran. L'image est projetée au centre de l'écran et si ses dimensions horizontales et verticales sont plus petites que l'écran, des bandes noires verticales et horizontales sont rajoutées sur les contours de l'image
 - **Utilisateur 1, 2 et 3** peut être utilisé si aucun des formats prédéfinis ne vous satisfait. Vous pouvez modifier la taille et la forme de l'image (et de ce fait son format) en accédant aux réglages **Horizontaux** et **Verticaux**
- Note:** Avec un signal progressif HDMI de n'importe quelle résolution, les réglages horizontaux du format utilisateur fonctionnent uniquement pour des valeurs négatives.

Vous pouvez assigner une ou plusieurs sorties déclencheur pour chaque format d'image. Ces déclencheurs deviennent ensuite actifs en sélectionnant ce format d'image :

- **Ecran** contrôle TRIG2 et doit être utilisé pour le contrôle d'un système avec masque pour écran.
- **Lentille Anamorphique** contrôle TRIG3 et doit être utilisée pour le contrôle d'une lentille anamorphique motorisée

Voir "[Connexions](#)" à la page [13](#) pour une description des Déclencheurs et de leurs fonctions.

Gestion des couleurs

Ce menu est divisé en trois sections. Sélectionner :

- **1** sur la télécommande pour activer la première colonne à gauche (**Primaires**), Vous pouvez ensuite sélectionner un des sept paramètres programmés pour les coordonnées des couleurs primaires
 - **Large** les coordonnées des couleurs primaires du projecteur natif
 - **Cinéma** les coordonnées de couleur primaire d'un espace de couleur approchant l'espace de couleur aux normes DCI à 95%
 - **Adobe RGB 1998, HDTV, EBU, SMPTE-C** coordonnées standard de couleur primaire
 - **Auto** coordonnées de couleur primaire adaptées au signal de sortie (automatiquement identifiées).

Note: En utilisant le logiciel Live Color Calibration , deux modes de personnalisation s'ajoutent. Live Color Calibration vous laisse déterminer une gamme de couleurs personnalisée concernant les primaires (rouge, vert et bleu), secondaires (Jaune, cyan et magenta) et les coordonnées de la couleur blanche. Ainsi lorsqu'un de ces modes personnalisés est sélectionné, les sections 2 et 3 sont désactivées.

- **2** la télécommande pour activer la colonne centrale (**Définition du blanc**), où vous pouvez sélectionner l'un des neuf paramètres programmés de la définition du blanc :
 - **Standard** la définition du blanc associée à la valeur sélectionnée dans la colonne **1**
 - **Haut, Moyen, Bas** niveau d'équilibre des blancs par défaut
 - **Natif** définition d'origine du blanc du projecteur
 - **D75, D65, D55** les luminances standard CIE
 - **Utilisateur** une définition de blanc qui peut être ajustée selon vos préférences personnelles de cette façon :
 - appuyer sur le chiffre **3** de la télécommande pour activer la colonne utilisateur.
 - positionner le blanc à l'intérieur du diagramme chromatique CIE

Note: Pour paramétrer les Couleurs primaires et Définition du blanc correctement, vous devrez vous munir d'un équipement spécialisé de mesure de couleur et avoir les connaissances pour manipuler un tel appareil. Vous pouvez également contacter votre revendeur agréé par SIM2 et lui demander de disposer d'un calibre certifié ISF afin de paramétrer votre projecteur.

Correction Gamma

Détermine la réponse du projecteur au niveau de gris, accentuant ou atteignant les différents niveaux de luminosité (noirs, sombre, medium et gris clairs, blancs) de l'image projetée. Choisir les paramètres correspondant au type de source vidéo, la lumière ambiante et vos préférences personnelles. Les paramètres disponibles sont :

- **Naturel** la courbe programmée par défaut et qui convient dans la plupart des situations
- **Dynamique** la courbe prédéfinie qui augmente les détails dans les zones sombres de l'image
- **Paramétrique** qui vous laisse sélectionner le coefficient déterminant la courbe. Les valeurs de coefficient inférieures à 2.2 accentuent les détails dans

les zones sombres tout en réduisant le contraste sur l'ensemble de l'image. Les valeurs supérieures à 2.2 accentuent le contraste de l'image mais réduisent les détails dans les zones sombres. Pour la plupart des sources vidéo, si vous optez pour 2.2 vous obtiendrez des images agréables et bien contrastées.

Note: Lorsque vous utilisez le logiciel Live Color Calibration, les courbes prédéfinies Naturel et Dynamique peuvent être remplacées par deux courbes personnalisées.

Brillance des images

Lorsqu'elle est activée (**On**), la brillance du projecteur augmente.

Lorsqu'elle est désactivée (**Off**), la qualité de l'image est optimisée au détriment d'une perte légère de luminosité.

Note: Lors de la visualisation de contenu 3D, la brillance des images est automatiquement désactivée.

Surbalayage

Il élimine les contours extérieurs de l'image et agrandit la portion restante de l'image afin d'occuper la zone d'affichage. Il est utile avec les sources ressortant des images avec des imperfections autour des bordures.

Position

Positionne l'image à l'horizontale ou à la verticale. Ces réglages ne demandent en temps normal aucun ajustement car le système vérifie le signal d'entrée et sélectionne automatiquement les valeurs qui conviennent le mieux. Cependant, si l'image n'est pas parfaitement centrée, il serait utile de refaire une analyse du signal d'entrée et de la position de l'image en activant la procédure d'ajustement automatique à l'aide du bouton **Auto** de la télécommande. Lorsque que vous faites appel à cette procédure, il convient d'avoir un fond blanc ou très lumineux sur votre écran.

Fréquence/phase

Ces réglages, disponibles pour les signaux progressifs et les signaux venant d'un PC, vous assurent une correspondance entre le nombre de pixels composant le signal et le nombre de pixels composant l'image projetée. En temps normal, le projecteur détecte les valeurs qui conviennent le mieux, cependant si l'image est instable (perte de résolution entre les bandes verticales équidistantes ou instabilité et manque de détails des fines lignes verticales), vous pouvez appuyer sur la touche **Auto** de la télécommande pour activer la fonction d'ajustement automatique. Si la procédure automatique ne donne pas de résultats satisfaisants, entrer les valeurs de fréquence et phases manuellement, et se déplacer suffisamment prêt de l'écran pour observer les effets des réglages.

Retard signal S-vidéo

Quant il s'agit de signaux vidéo, il corrige le mauvais alignement des couleurs horizontales de l'image projetée. Pour une vidéo standard donnée (par exemple PAL ou NTSC) la valeur sauvegardée n'exige en général aucun réglage supplémentaire, à moins que le câble ou connexion source n'ait changé.

Valeur signal

Détermine la gamme de données des signaux HDMI. Il est disponible lorsque le signal HDMI provient d'une source RGB ou lorsque l'infoframe AVI du signal HDMI est absente ou incohérente.

- **Auto** détermine la gamme de signal en utilisant les informations reçues par l'infoframe AVI du signal HDMI. Si l'infoframe AVI est absente ou incohérente, le projecteur utilise des valeurs entre 0 et 255. Auto (qui est le paramètre par défaut) sélectionne en général une valeur juste mais, si nécessaire, vous pouvez forcer à 13-235 ou 2-255.
- **16-235** programme le noir à R, G, B = 16 et blanc à R, G, B = 235, afin de correspondre aux valeurs de luminosité standards d'un composant numérique
- **0-255** programme le noir à R, G, B = 0 et blanc à R, G, B = 255

Installation

Ce menu vous donne accès aux réglages d'installation.

Orientation

Sélectionne l'orientation de l'image projetée. Les paramètres disponibles sont : Sol, plafond, sur le sol devant l'écran, au plafond derrière l'écran.

Clé de voûte

Compense la distorsion de l'image due à l'angle de projection.

Note: la clé de voûte peut être la cause de déformations dans l'image et il se peut qu'elle ne soit pas disponible lors de l'affichage d'un contenu 3D donné. (Voir [Tableau 4.2](#)). SIM2 recommande de n'utiliser cette option qu'en cas de nécessité.

Synchro RGBS

Indique où est fournie la synchronisation par rapport au signal RGB. Sélectionner :

- **HV** lorsque le connecteur HV est utilisé pour le signal synchro RGBS
- **Vidéo** lorsque le signal synchro RGB provient d'une prise SCART (via le câble de conversion synchro SCART/R-G-B.). Dans ce cas les signaux R, G et B sont branchés aux connecteurs RCA et le signal synchro est branché à la sortie vidéo

Sélectionner le mode veille:

Sélectionner le mode veille:

- **Eco** (par défaut) pour une faible consommation énergétique (l'allumage du projecteur prend plus de temps)
- **Allumage rapide** pour un allumage instantané (la consommation électrique est plus importante)

Mires

Permet d'entrer dans les mires, qui sont nécessaires lors d'installations ou calibrations.

▲ ou ▼ de la télécommande ou sur le boîtier de commande du projecteur afin d'ajuster les mires. Pour quitter les mires, appuyer **Esc** de la télécommande ou sur le boîtier de commande du projet

Note: Les menus OSD ne sont pas disponibles lorsque les mires sont affichées

Paramètres d'origine

Remet la plupart des paramètres du projecteur aux paramètres d'usine. Les paramètres figurant dans la liste suivante ne sont pas réinitialisés :

- Numéro de série et nom de modèle
- Heures Source lumineuse
- Mémoires utilisateur (y compris les noms de mémoires)
- Liste des sources (y compris les noms de source)
- Orientation
- Zoom, Mise au point et Déplacement de la lentille
- Retard signal S-vidéo
- Position

Note: Avant de réaliser cette opération, un message de confirmation apparaîtra. Appuyer sur ► pour confirmer et poursuivre la réinitialisation ou appuyer sur ◀ pour Annuler.

Menu

Cette section vous offre un accès aux réglages OSD.

Langue

Sélectionner la langue de votre choix. Le M.150S peut afficher les menus en anglais, italien, français, allemand, espagnol, suédois, portugais, russe et chinois simplifié.

Liste des sources

Permet une personnalisation de la liste d'entrée. Pour changer le statut d'une entrée :

1. surligner l'entrée de votre choix
2. utiliser les touches ◀ et ► pour **Activer** ou **Désactiver** cette entrée.

Les entrées désactivées n'apparaissent pas dans le menu de sélection des entrées et ne peuvent être sélectionnées via les touches 1-5 de la télécommande.

Important: Les entrées actives sont numérotées selon leur position dans la liste.

Lorsque vous changez le statut d'une entrée, cela modifie les numéros assignés aux entrées qui suivent. (ce qui n'est pas souhaitable si vous utilisez un système de contrôle personnalisé)

Vous pouvez changer le nom de chaque entrée (par exemple en assignant le nom de l'appareil auquel elle est branchée). Pour renommer une entrée :

1. surligner l'entrée de votre choix
2. appuyer sur la touche ● de la télécommande pour entrer dans le menu Entrée Texte
3. utiliser les touches ◀ et ► pour souligner les caractères que vous souhaitez changer
4. entrer le symbole de votre choix en utilisant les touches 1-9 de la télécommande
5. répéter les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que vous ayez terminé d'entrer vos noms personnalisés
6. appuyer sur ● de la télécommande pour sauvegarder le nom que vous venez d'entrer, ou **Esc** pour ignorer vos modifications

Touches F1-F2

Permet un accès direct à certaines fonctions via les touches **F1** et **F2** de la télécommande.

Les attributions par défaut sont : F1 = Zoom, F2 = Mise au point

Pour attribuer une fonction différente à l'une de ces touches :

1. surligner la fonction de votre choix en utilisant les touches ▲ ou ▼
2. appuyer sur **F1** ou **F2** pour assigner la touche à cette fonction.

Les fonctions disponibles sont:

- **Zoom** Active le contrôle du zoom optique où les touches ◀ et ▶ zoome respectivement en arrière et en avant. En appuyant sur la touche ● de la télécommande, une mire interne spécifique apparaît. C'est la fonction par défaut de la touche **F1**.
- **Mise au point** Une fois sélectionnées, les touches ◀ et ▶ permettent une mise au point de l'image. En appuyant sur la touche ● de la télécommande, une mire interne spécifique apparaît. C'est la fonction par défaut de la touche **F2**.
- **Déplacement de la lentille** Une fois sélectionnée, appuyer sur ▲, ▼, ◀ et ▶ pour déplacer la lentille vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. En appuyant sur ● sur la télécommande une mire interne spécifique apparaît.
- **Cacher** Éteint le signal vidéo de l'écran. Appuyez sur la touche **Esc** pour retrouver la vidéo à l'écran.
- **Correction Gamma** Active le menu rapide Correction Gamma. Utiliser les touches ▲ ou ▼ pour parcourir les tableaux Gamma disponibles.
- **Gel d'écran** Allume ou éteint le mode Image Fixe

Informations sur la source

Lorsque cette option est activée (**Oui**), le projecteur affiche les informations concernant le signal d'entrée actuel à chaque fois qu'un nouveau signal est détecté. Si cette fonction est désactivée (**Non**) aucune information n'est affichée.

Menu aide

Lorsqu'il est activé, la barre d'aide (offrant des conseils pour la navigation dans le menu) s'affiche en bas du menu principal.

Fond d'écran OSD

Sélectionne le fond d'écran OSD (**vide** ou **rempli**).

Position OSD

Modifie l'emplacement pour l'affichage du menu principal OSD

Pour sélectionner l'une des neuf positions prédéfinies :

- Appuyer sur les touches **1-9** de la télécommande

Pour créer une position personnalisée :

1. Sélectionner la valeur prédéfinie la plus proche de la position recherchée
2. Utiliser ◀, ▶, ▲ ou ▼ pour un ajustement plus précis.

Note: Éviter les emplacements trop proches des coins ou des bords pour empêcher que les menus ne soient coupés

Mise en veille de l'écran OSD

Paramètre la durée pendant laquelle l'OSD reste allumée après la dernière action.

Ajuste cette durée par palier de 10 secondes de 10 à 200 secondes.

Mémoires

Vous pouvez stocker et rappeler jusqu'à 6 séries de valeurs (mémoires) différentes par type d'entrée, ainsi vous pouvez avoir des paramètres personnalisés pour chaque condition d'affichage. Chaque mémoire sauvegarde les paramètres image qui sont disponibles pour un type d'entrée donné. Se reporter au [Tableau 4.5](#) pour plus de détails.

Tableau 4.5

Paramètres	Vidéo	RGB/YPrPb Graphiques RGB	HDMI 1/2 2D	HDMI 1/2 3D
Luminosité	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Couleur	●	●	● ¹	● ¹
Netteté	●	●	●	●
Mode netteté		●	●	●
Filtre	●			
Mode cinéma	●	●		
Réduction du bruit	●	●	●	
Noir Dynamique	●	●	●	
PureMotion	●	●	●	
Aspect	●	●	●	● ²
Couleurs Primaires	●	●	●	●
Couleur Blanche	●	●	●	●
Gamma	●	●	●	●
Chevauchement LED	●	●	●	
Format d'entrée 3D				●

Notes:

1. YPrPb uniquement

3. Voir [Tableau 4.2](#) à la page 24 pour plus d'informations

La page du menu Gestion de mémoire est activée lorsque vous appuyez sur la touche **Mémoire** de la télécommande.

Sauvegarder les paramètres actuels

Pour sauvegarder les paramètres actuels d'une entrée active dans la mémoire (1-6) :

1. Appuyer sur la touche Mémoire de la télécommande pour afficher le menu Mémoires
2. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner la mémoire de votre choix
3. Appuyer ● pour ouvrir le menu déroulant correspondant

4. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner les **paramètres de sauvegarde actuels**
5. Appuyer sur la touche ► pour exécuter

Le message de confirmation “**paramètres sauvegardés en mémoire (1-6)**” s’affiche. L’icône à gauche du mot Mémoire indique maintenant que les valeurs personnalisées sont sauvegardées. Si vous le souhaitez, répétez les étapes ci-dessus pour sauvegarder d’autres mémoires à différents emplacements.

Note: Vous pouvez modifier le nom de chaque mémoire. Voir “**Renommer**” ci-dessous pour plus de détails.

Rappel

Pour retrouver les paramètres des entrées que vous avez précédemment sauvegardées.

1. Appuyer sur la touche **Mémoire** de la télécommande pour afficher le menu Mémoires
2. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner la mémoire de votre choix
3. Appuyer sur la touche ► pour exécuter

Le message de confirmation “**Mémoire (1-6) rappelée**” s’affiche. La dernière mémoire que vous avez rappelée devient la mémoire active pour votre entrée actuelle (la mémoire qui est automatiquement retrouvée à chaque fois que l’entrée est sélectionnée). Si vous désirez changer cette option :

1. Rappeler la mémoire désirée en suivant les étapes ci-dessus
2. Sélectionner **Auto** (la ligne numérotée 0 dans le menu Mémoire) et appuyez sur ►

Note: Si vous utilisez un système de contrôle personnalisé, des codes distinctifs pour retrouver les Mémoires sont disponibles.

Sauvegarde des paramètres initiaux

Pour restaurer les paramètres d’usine à partir d’une Mémoire précédemment sauvegardée :

1. Appuyer sur la touche Mémoire de la télécommande pour afficher le menu Mémoires
2. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner la mémoire de votre choix
3. Appuyer ● pour ouvrir le menu déroulant correspondant
4. Appuyez sur les touches ▲ et ▼ pour surligner **Sauvegarder paramètres initiaux**
5. Appuyer sur la touche ► pour exécuter

Le message de confirmation “**Paramètres sauvegardés en mémoire (1-6)**” s’affiche. L’icône mémoire indique maintenant que la mémoire ne sauvegarde pas des valeurs personnalisées.

Note: Les autres mémoires ne sont pas affectées.

Renommer

Pour modifier le nom de chaque mémoire :

1. Appuyer sur la touche Mémoire de la télécommande pour afficher le menu Mémoires
2. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner la mémoire de votre choix
3. Appuyer ● pour ouvrir le menu déroulant correspondant

4. Appuyer sur les touches ▲ et ▼ pour surligner **Renommer**
5. Appuyer sur la touche ● de la télécommande pour entrer dans le menu Entrée Texte
6. Utiliser les touches ◀ et ▶ pour surligner les caractères que vous souhaitez changer
7. Entrer le symbole de votre choix en utilisant les touches 1-9 de la télécommande
8. Répéter les étapes 6 et 7 jusqu'à ce que vous ayez terminé d'entrer les Noms personnalisés
9. Appuyer sur ● de la télécommande pour sauvegarder le nom que vous venez d'entrer, ou **Esc** pour ignorer vos modifications

Important: lorsque vous entrez dans le menu Mémoires, une copie de vos paramètres actuels pour l'entrée active est sauvegardée dans la mémoire temporaire, numérotée 0 et nommée **Auto**. Après avoir importer une ou plusieurs mémoires pour cette entrée, vous pourrez revenir aux paramètres **Auto** à n'importe quel moment, à condition que vous ne quittiez pas le menu Mémoires en pressant la touche **Esc**.

Informations

Affiche un résumé des paramètres du projecteur.

Cette fonction s'affiche en appuyant sur la touche **Info** de la télécommande

Menus rapides

Les menus rapides vous permettent l'accès aux réglages principaux qui agissent sur la qualité d'image, et ceci sans même avoir à ouvrir le menu principal. Les réglages de **Luminosité, Contraste, Couleur, Nuance, Netteté, Filtre** et **Réduction du bruit** s'afficheront les uns après les autres dans la partie inférieure de l'écran en appuyant sur les touches ▲ ou ▼.

Messages

Les messages suivant peuvent s'afficher sur votre écran :

- **Pas de signal** Le système ne reconnaît aucun signal de l'entrée sélectionnée. Dans ce cas :
 - S'assurer que l'entrée sélectionnée est connectée à un signal vidéo ou graphique et que cette source fonctionne correctement.
 - vérifier la condition des câbles utilisés pour brancher le système aux différentes sources
 - s'assurer que les signaux vidéo ou graphiques fournis par la source sont compatibles avec les caractéristiques techniques du système et, en particulier, avec ceux de l'entrée sélectionnée.

- **Out of range** Ce message s'affiche lorsque la résolution de la fréquence verticale/horizontale du signal d'entrée dépasse les caractéristiques système (par exemple un signal graphique QXGA)

5 Dépannage

Le projecteur ne s'allume pas

- S'assurer que le bouton de mise sous tension (à l'arrière du projecteur) est sur On.
- S'assurer que le projecteur est branché à une prise électrique et que la prise fonctionne.
- Vérifier le fusible situé près de la prise audio-vidéo sur le côté droit du projecteur.
- Remplacer le fusible par un nouveau de type et classement similaire (T 10 A L H 250 V)
- Si le fusible grille à plusieurs reprises, contacter un centre technique agréé

La lampe ne s'allume pas

- Si le projecteur est en cours de refroidissement (voyant clignotant vert et rouge), attendre que le refroidissement se termine. Lorsque le mode Veille est activé (voyant lumineux rouge fixe ou orange fixe), rallumer le projecteur.
- Vérifier l'afficheur de statut lors d'erreurs. Contacter votre revendeur SIM2 pour une assistance si le problème persiste.

Le message "pas de signal" est affiché

- S'assurer que l'entrée sélectionnée est correcte
- S'assurer que la source vidéo choisie est sous tension et que sa sortie est correctement configurée.
- Vérifier la connexion du câble entre la source vidéo choisie et le projecteur

La télécommande ne fonctionne pas

- Lors de l'utilisation de la télécommande, la diriger directement en face du projecteur
- Retirer tout obstacle entre la télécommande et le détecteur Infrarouge à l'avant du projecteur.
- S'assurer que les piles de la télécommande ne sont pas usagées et qu'elles sont correctement insérées.

Le contenu 3D ne s'affiche pas

- Éteindre le M.150S ainsi que la source 3D
- S'assurer que votre source 3D est compatible et que la sortie 3D est activée. S'assurer que les options résolution 1080p et 24Hz sont activées dans la source 3D pour profiter d'un affichage 3D full HD (voir le guide de l'utilisateur source 3D).
- Allumer le M.150S en premier puis la source 3D. Réessayer de lire le contenu 3D.

Le contenu 3D affiche deux images presque identiques

- Si elles sont l'une à côté de l'autre, appuyer sur le bouton 3D de la télécommande puis sélectionner le format d'entrée 3D Side by Side.
- Si elles sont l'une au dessus de l'autre, appuyer sur le bouton 3D de la télécommande puis sélectionner le format d'entrée 3D Top and Bottom.

Manque de profondeur de l'image 3D

- Appuyer deux fois sur le bouton 3D de la télécommande, sélectionner le paramètre 3D Gauche/droite puis la valeur (normale ou inversée) qui redonne une profondeur d'image convenable.

Problème de connexion HDMI

- la 3D exige un débit de données important et donc l'usage d'un câble HDMI de bonne qualité et grande vitesse - avec ou sans Ethernet.
- Éviter d'utiliser des câbles HDMI trop longs car ils entraînent des problèmes de connexions.
 - Une longueur de câble excédant 10m n'est pas recommandée
 - Éviter d'utiliser des câbles HDMI avec prises lumineuses ou systèmes actifs utilisant une alimentation rail 5V. Si le 5V chute à moins de 4.7V, vous n'obtiendrez pas d'image.
- Scintillement de couleurs différentes à l'écran. En général, cela signifie que le câble a une bande passante incapable de traiter le signal.
 - Essayer de changer le câble ou utiliser un câble plus court
 - Essayer d'utiliser une résolution inférieure par exemple si vous utilisez 1080 essayez de passer à 1080i. Si le problème est résolu, le câble est probablement la cause du problème.
- Lorsque vous modifiez les entrées depuis le projecteur ou le récepteur/processeur AV, l'image est parfois verte ou rose. Cela signifie que la couleur standard n'a pas été correctement sélectionnée. Cette dernière est envoyée automatiquement à chaque fois que vous modifiez l'entrée HDMI mais parfois l'information n'est pas reçue par l'affichage.
 - Sélectionner de nouveau l'entrée, si le problème persiste débrancher le câble HDMI de l'affichage ou de la sortie du récepteur et rebrancher – ceci permet de détecter un branchement à chaud et devrait régler le problème.
 - Si le problème persiste, consulter votre fabricant de récepteur AV/processeur/Blu-ray pour les dernières mises à jour de logiciel.
 - Essayer un câble HDMI différent.
- Image avec flocons de neige Cela signifie que le système HDCP n'a pas autorisé la lecture du contenu.
 - Généralement, le fait de resélectionner l'entrée résout le problème.
 - Si le problème persiste, il est probable que le câble en soit la cause. Essayer d'autres câbles.
 - Tenter de bypasser un autre produit dans le système de chaîne. Par exemple, brancher le lecteur Blu-Ray directement au projecteur.

6 Caractéristiques

Type de projection	Digital Light Processing (DLP), 1-puce DLP Type : 0,95 pieds, 1920 x 1080
Source lumineuse	LED (RGB)
Lentille de projection	Verre haute qualité Format ▪ T1: 1,5-2.1:1 ▪ T2: 2.1-3.9:1
Ajustement lentille	Motorisé (contrôlé par télécommande et menu) ▪ Vertical: jusqu'à 60% supp. hauteur image, jusqu'à moins 25% ▪ Horizontal: jusqu'à 7.5% largeur gauche/droite image
Zoom et Mise au point	Motorisés (contrôlés par une télécommande et un menu)
Entrées	▪ 1 x Composite Vidéo (RCA) ▪ 1 x Composant - Analogue YPrPB/RGBS (4 x RCA) ▪ 1 x RGBHV (fiche femelle type D-Sub 15) ▪ 2 x HDMI (avec 3D, DeepColor et InstaPort)
Contrôles	▪ Télécommande IR ▪ Boîtier de commande à l'arrière ▪ RS-232 Commandes série
Ports de communication	▪ 1 x USB 1,1 (type B) pour commandes série et mise à jour du micrologiciel ▪ 1 x RS232 (fiche femelle D-Sub 9) pour commandes série et mise à jour du micrologiciel
Sorties	▪ 1 x VESA DIN 3 pour sortie synchro 3D ▪ 1 x 12 V 100 mA jack pour système on/off ▪ 1 x 12 V 100 mA jack pour format d'image 4:3/16:9 ▪ 1 x 12 V 100 mA jack pour lentille anamorphique
Fréquence	▪ Horizontal: 15-80 kHz ▪ Vertical: 24-30 Hz et 48-120 Hz
Standards Vidéo	▪ Composite : NTSC 3,58/4,43, PAL B/G/H/I/M/N/60, SECAM (sélectionné automatiquement) ▪ Composants/RGBHV : 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA ▪ HDMI : 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA

Formats 3D	▪ Tous les formats obligatoires HDMI ▪ Tous les formats DVB ▪ Autres (Voir Tableau 4.1)
Format Image	Normal (pleine taille), Anamorphique, Letterbox, Panoramique, Pixel par Pixel, Sous-Titres, Personnalisé (3)
Gamme des couleurs	Totalement réglable avec préréglages : Large, Cinéma, HDTV (REC 709), Adobe RGB 1998, EBU, SMPTE-C
Puissance	▪ Alimentation : 100-240 V AC $\pm 10\%$ @ 48-62 Hz ▪ Consommation : 440 W ▪ Consommation mode veille : < 1 W (Mode éco sélectionné)
Taille et poids	▪ Profondeur : 531 mm (20.9 pouces) ▪ Largeur : 420 mm (16.5 pouces) ▪ Hauteur : 220 mm (8.7 pouces) ▪ Poids : environ 28 kg (61.7 lb.)
Température	▪ Sous tension : 10° C à 35° C ▪ Stockage : -15° C à 55° C
Certifications	▪ Directive Basse tension: EN 60950 1/UL60950 ▪ Directives CEM : EN 55022, EN 55022 A1 A2, EN61000 3-2, EN61000 3-3

7 Distances de Projection

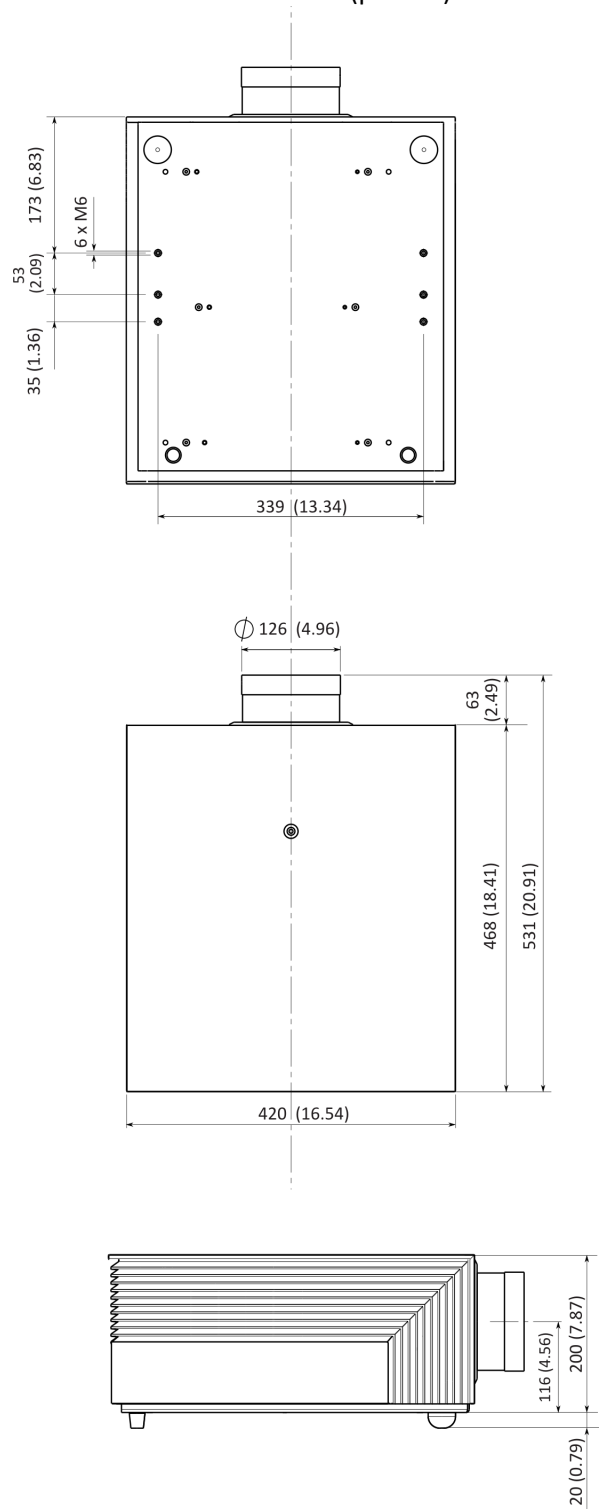
Ecran 1.78:1 (16:9)

Ecran			Distance Projection			
			T1 (1.5-2.1:1)		T2 (2.1-3.9:1)	
Diagonale (pouces)	Largeur (m)	Hauteur (m)	Min (m)	Max (m)	Min (m)	Max (m)
72	1.59	0.90	2.4	3.3	3.3	6.5
84	1.86	1.05	2.7	3.8	3.9	7.6
92	2.04	1.15	3.0	4.2	4.2	8.4
100	2.21	1.25	3.3	4.6	4.6	9.1
133	2.94	1.66	4.3	6.1	6.1	12.1
150	3.32	1.87	4.9	6.9	6.9	13.6
200	4.43	2.49	6.5	9.2	9.2	18.2

Ecran			Distance Projection			
			T1 (1.5-2.1:1)		T2 (2.1-3.9:1)	
Diagonale (pouces)	Largeur (pouces)	Hauteur (pouces)	Min (pieds)	Max (pieds)	Min (pieds)	Max (pieds)
72	62.8	35.3	7.7	10.8	10.9	21.5
84	73.2	41.2	9.0	12.6	12.7	25.0
92	80.2	45.1	9.9	13.8	13.9	27.4
100	87.2	49.0	10.7	15.0	15.1	29.8
133	115.9	65.2	14.3	20.0	20.1	39.6
150	130.7	73.5	16.1	22.5	22.6	44.7
200	174.3	98.1	21.4	30.0	30.2	59.6

8 Dimensions

Dimensions du M.150S en millimètres et (pouces).



SIM2 Multimedia S.p.a.

Viale Lino Zanussi, 11
33170 Pordenone – ITALY
Phone: + 39 0434 383256
Fax: +39 0434 383260
Email: info@sim2.it
www.sim2.com

SIM2 USA

SIM2 USA Inc.
10216 NW 47th Street
Sunrise, FL 33351
Phone: +1 (954) 442 2999
Email: sales@sim2usa.com
www.sim2usa.com

SIM2 BRIONVEGA Co., Ltd

Room 303-304, No. 244 Liaoning Road
Shanghai 200080 – CN
Phone/Fax: 86 1 62881991
Email: InfoCHINA@sim2.com

SIM2 UK

Steinway House Worth Farm
Little Horsted Nr. Uckfield
East Sussex TN22 5TT – UK
Phone: + 44 (0)1825 750850
Fax: + 44 (0)1825 750851
Email: info@sim2.co.uk
www.sim2.co.uk